

“학교·학과 뛰어넘어 창의적 문제해결 나선다”

GIST-한남대 공동주관

‘마이크로 디자인 챌린지 해커톤’ 개최

- 7월 9일(화)~12(금), 4일간 디자인씹킹 방법론에 기반한 창의융합교육 및 혁신적 프로토타입 제작 실습 운영... GIST·한남대 학사과정생 32명, 5개 팀 이뤄 시제품 제작
- “학문과 학교간 경계 허무는 새로운 형태의 교육 패러다임 선보여”... 대상에 ‘유기동물 입양 활성화 및 파양 방지 위한 로봇·어플리케이션’ 제작한 ‘E115’ 팀



▲ GIST 한국문화기술연구소와 한남대 디자인팩토리가 공동 주관하여 ‘마이크로 디자인 챌린지 해커톤’을 개최하고 참가자들이 단체 사진을 촬영하고 있다.

광주과학기술원(GIST, 총장 임기철)은 다학제 기반 창의융합 인재양성 및 혁신적 아이디어 발굴을 위해 GIST 한국문화기술연구소(소장 김경중)와 한남대 디자인팩토리*가 공동 주관하여 열린 ‘마이크로 디자인 챌린지 해커톤’이 성황리에 마무리됐다고 밝혔다.

이번 행사는 지난 7월 9일(화)부터 12일(금)까지 4일간 GIST 캠퍼스의 복합창업공간 ‘Creative Space G’에서 열렸으며, 공학과 디자인·경영 분야의 전문역량이 상호 시너지를 발휘할 수 있도록 교육생을 사전 모집하여 GIST 학사과정생 10명과 한남대 디자인영상·경영계열 학생 22명 등 총 32명의 대학생이 참여했다.

* 디자인팩토리: 학과간 경계를 허물어 서로 다른 전공의 학생들이 팀별로 모여 아이디어를 공유하고 기업에서 의뢰한 창의적인 시제품을 개발하는 다학제간 창의융합 교육혁신 플랫폼

이번 해커톤 대회는 디자인씹킹* 방법론에 기반한 아이디어 도출, 문제 정의, 비즈니스 전략 수립 등 이론교육을 수강하고, 각 분야별로 팀을 구성해 아이디어를 구체화하는 과정으로 진행됐다.

다양한 전공으로 구성된 교육생들은 5개 팀으로 나뉘어 한남대 진현웅교수(경영학과), 유금 교수(미디어영상학과)의 디자인씽킹 방법론 강의를 듣고 해커톤의 대주제인 'Delight and Fun(기쁨과 즐거움)'에 따라 자유, 포용, 상호작용 등 소주제를 선택하였으며, GIST 'Creative Space G'에 마련된 3D프린터와 레이저 가공기를 활용하여 각자의 전공역량에 따라 아이디어를 직접 시제품으로 제작하고 검증하는 과정을 거쳤다.

* **디자인씽킹(design thinking)**: 고객의 문제 해결에 초점을 맞춘 제품서비스 개발 방식으로, 제품의 외양이나 개발 단계뿐 아니라 수요조사, 기획, 마케팅 등 전 과정에 디자인적 사고방식을 적용하는 방식을 의미한다.



▲ '마이크로 디자인 챌린지 해커톤'에 참여한 학생들이 GIST 'Creative Space G'에서 시제품을 만들고 있다.

총 5개 팀의 출품작 중 대상은 '유기동물의 입양 활성화 및 파양 방지를 위한 로봇·어플리케이션'을 제작한 'E115 팀'(GIST 전기전자컴퓨터공학부 고대희·곽병혁 학생, 한남대 이예지·이채영·박준희·최민기 학생)이 차지했다. 최우수상은 'Money Game 팀'(GIST 기계공학부 전미혜 학생 외 5명)과 'Wheist 팀'(GIST 기초교육학부 권도완 학생 외 6명)이 수상했다.

4일간 GIST에서 진행된 이번 해커톤에 대하여 "학문과 학교간 경계를 허무는 새로운 형태의 교육 패러다임을 선보였다는 점에서 가장 큰 의의가 있다"고 김경중 한국문화기술연구소장은 평가했다.

또한 김 소장은 "최근 다학제 기반 교육을 통한 창의적 문제해결 역량이 더욱 중요시되고 있는 추세"라며, "이번 해커톤을 계기로 공학과 예술, 경영 계열 학생들간 융합적 사고와 창의역량을 충분히 발현할 수 있도록 다양한 협력 프로젝트를 적극 추진할 것"이라고 밝혔다.